

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistallenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Saarinen, H. 2017. Pelillisyyden ja digitalisaatio kestävästä kehityksestä edistämään. Sytyke-lehti, 2, 8-9.

DOI / URL:

<http://view.24mags.com/mobilev/ad52b2135fc6a9d5e4f17b126bd010bb#/page=1>

**Harri Saarinen**

Kirjoittaja on tietojenkäsittelyn lehtori ja opinto-ohjaaja Tampereen ammattikorkeakoulussa.



Pelillisuus ja digitalisaatio kestävää kehitystä edistämään

Olen ilolla ottanut vastaan uutisia, että pelillistäminen on tullut mukaan pedagogiikkaan. Yhteys siitä kestäväan kehitykseen voi ensin tuntua kaukaa haetulta, mutta voi olla yllättävän läheinenkin – mitäpä asiaa emme voisi viedä eteenpäin pelillistämällä ja nyt meneillään olevaa digitalisaation kehitystä hyödyntämällä.

Viime vuonna Porin yliopistokeskuksessa avautui maan ensimmäinen pelillistämisen professuuri ja viime kesänä keskusteltiin MTV:n Huomenta Suomi -ohjelmassa pelillistamisestä opetustapana. Nyt tunnetaan humoristiselta muistella, että hakiessani töihin erääseen tampere-laiseen yläkouluun 1990-luvulla oli koulun tietokone-luokkien käyttötehdossa lauseke: "pelit eivät yksinkertaisesti kuulu kouluun." Jos jäi kiinni pelien pelaamisesta koulun tietokone-luokassa, sai kuukauden mittaisen porttikielion kaikkiin tietokone-

niissä poikaryhmissä tyypillisesti osalla oppilasta jäikkin. Korostan kuitenkin, että paljon mainettaan parempaa työtä oli olla matematiikan ja tietotekniikan opettajana yläkoulussa.

Pelien salliminen toimi. Monet oppilaat olivat yksin tai pikku ryhmässä innostuneita oppimis-pelin haasteista yrittäessään ratkaista tehtävää sen sijaan, että olisivat hyöri-neet luokassa ympäriinsä häiriten muiden työskentelyä. Niin ikään matematiikan tunneilla hyödynsin yhtä-lööpissa oppimispeliä, jossa piti ratkaista mahdollisimman paljon yhtä-löitä tietyn ajan kuluessa. Tein ensin "pohjat" ja kirjoitin lukeman taululle luvaten munkkilämsät heille, jotka rikkovat tuloksen. Yritys luokassa oli kova, mutta kukaan ei päässyt kanssani limsalle.

On upeaa huomata suomalaisten taitoisuus kaiken uuden edessä.

taipuisampaa ja edistykseen tarttuvampaa kansaa kuin yleisesti tullaan ajatelleeksi, ja hyvä niin. Minusta se on historiallisessa tarkastelussa ollut jopa kansakuntamme selviytymisen edellytys – pieni maa ja kansa syrjässä, karuissa pohjoisissa oloissa, vail-la suuria luonnonrikkauksia. Maamme menestystarinaa koko maailman eturivin valtiona melkein missä asiassa tahansa voi varmastikin pitää ihmeenä. Sillä on mielestäni kaksi kansakunnallista selittäjää ylitse muiden: rehellisyys (kyllä, siitä meidät tunnetaan) ja mukautuvuus (siitä meitä ei tunneta, mielestäni aiheettomasti).

Mukautuvuudesta ja taipuisuudesta esimerkkejä ovat mm. portfolio-osaaminen, telealan globaalina suunnannäyttäjänä oleminen 1990-luvulla sekä tarttuminen digitalisaatioon juuri nyt. "Optimisti ja pessimisti eivät puhu samaa kieltä" –



Pelillisuus tullut, digitalisaatio lyö läpi - ja kestävä kehityksen ideologia hyötyy tästä kaikesta

1990-luvun puolivälissä, sitä pidettiin outona ja suomalaisen sielunmaisemaan soveltumattomana – ei hän suomalainen voi ryhtyä itsensä kehumaan. Vaan tänä päivänä portfolio on juuri se, jolla omaa osaamista tuodaan esille haettaessa työpaikkoja, ja onpa se vaatimuksena moniin opiskelupaikkoihinkin haettaessa.

Pelillistämällä on mahdollista vaikuttaa myös ihmisten asenteiden muokkaukseen kestävä kehityksen suuntaan.

1990-luvulla ja 2000-luvun alkuvuosina Suomi oli koko maailman

manvalloituksia kansakunnaltamme.

Digitalisaatio - hypeäkin, vai onko

Kyllä ja ei. Meillä Suomessa on niin tyypillisesti tapana mennä aina mantran ja hypen mukana äärimäisyyksiin. Sitten iskee kova rekyli, seuraa korjausliikkeitä, ja sitten ollaan järkevämällä tiellä suhteellisuudentajun kanssa. Toisaalta lyhyellä aikavälillä kehitystä aina yliarvioidaan siinä, missä pitkällä aikavälillä aliarvioidaan. Muutoksia tapahtuu, mutta ei ihan miten nopeasti tahansa. Ihmisen ja yhteiskunnan vakiintuneita toimintatapoja ei muuteta hetkessä, mutta pitimmällä aikavälillä kyllä.

Kestävä kehityksen näkökulma

Nyt pelillistämisen ja digitalisaatiokehityksen aallonharjalla on suomalaisilla iälleen vhtenä valtavana

ruttamisen arvoiselta asialta. Ovat-han maailman meret täynnä muoviroinaa. Afrikan kainalon lähellä sijaitseva Ghana on käytännössä länsimaiden sähkö- ja elektroniikkarajun kaatopaikka. Markkinat ovat väärälläään toinen toistaan turhempia hyödykkeitä ja autoistuminen on johtanut arkiliikunnan vähenemiseen sekä clintapa- ja elintasosairauksien voimakkaaseen yleistymiseen. Nyt tarvitaan sekä poliittisia päätöksiä että oikeiden asioiden juurruttamista suureen massaan.

Pelillistämällä, digitalisaatiolla ja näitä hyödyntävillä sovelluksilla on mahdollista vaikuttaa myös ihmisten asenteiden muokkautumiseen kestävä kehityksen suuntaan. Tehdään niin kiinnostavia ja koukuttavia pelejä ja sovelluksia, että niiden parissa viihdytään, ja oppi asioista tulee omaksuttua varsin. Lisäksi kaikki omin voimin liikkumi-